Christopho

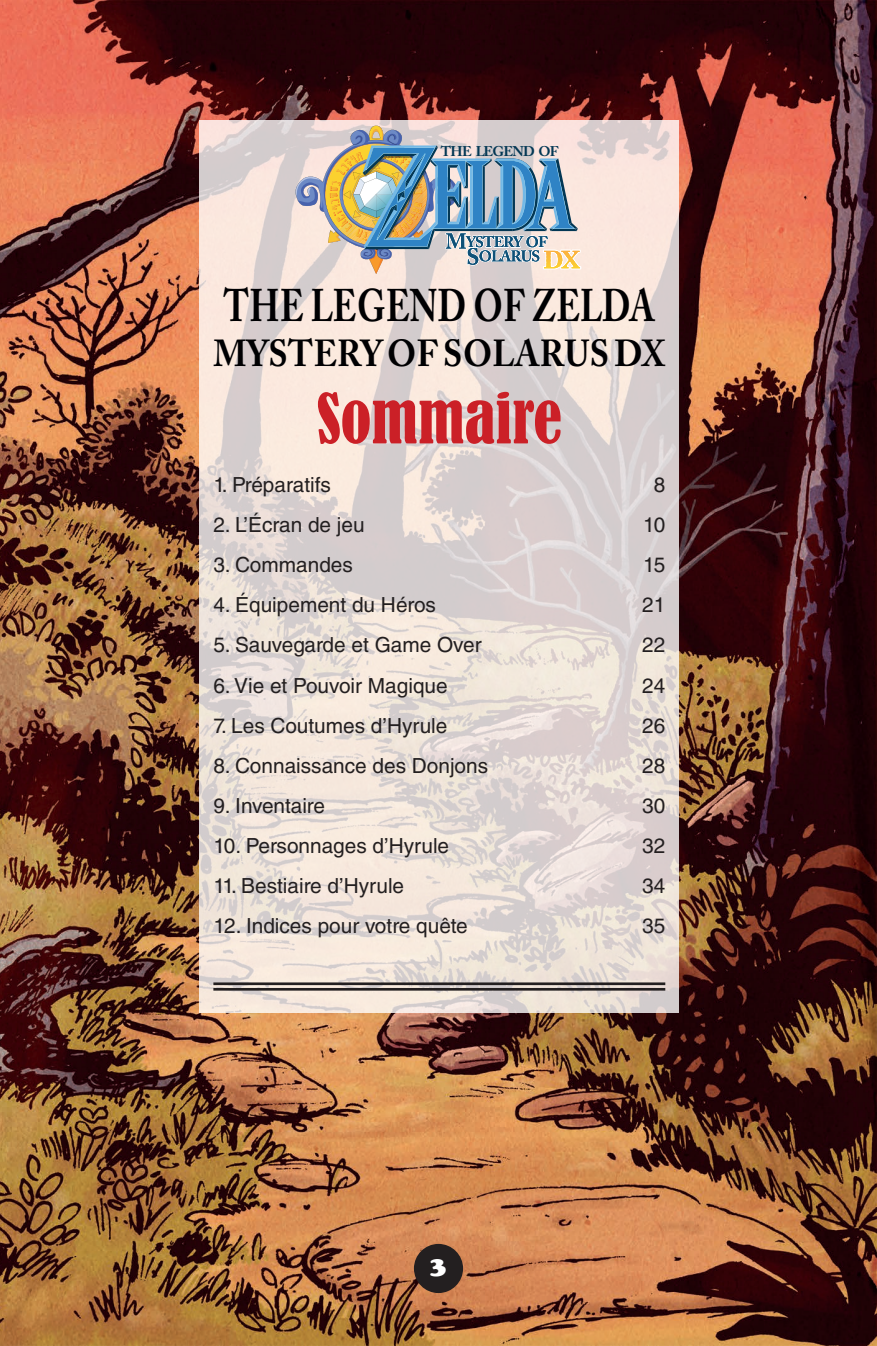
MANUEL D'UTILISATION

SOLARUS
AN ARPG GAME ENGINE

WWW.SOLARUS-GAMES.ORG

Ce sceau est votre assurance que Zelda Solarus a approuvé ce produit, et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité.
Recherchez ce sceau lorsque vous téléchargez un jeu sur www.zelda-solarus.com.

Zelda Mystery of Solarus DX est un jeu amateur gratuit et à but non lucratif, développé en C++ et Lua. Ce jeu est indépendant de Nintendo.



THE LEGEND OF ZELDA MYSTERY OF SOLARUS DX

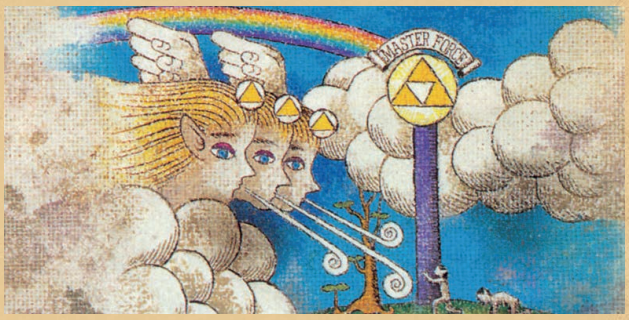
Sommaire

1. Préparatifs	8
2. L'Écran de jeu	10
3. Commandes	15
4. Équipement du Héros	21
5. Sauvegarde et Game Over	22
6. Vie et Pouvoir Magique	24
7. Les Coutumes d'Hyrule	26
8. Connaissance des Donjons	28
9. Inventaire	30
10. Personnages d'Hyrule	32
11. Bestiaire d'Hyrule	34
12. Indices pour votre quête	35

La Légende d'Hyrule

Avez-vous déjà entendu parler du légendaire Héros d'Hyrule ? C'est une très vieille légende qui remonte à des temps immémoriaux, et qui raconte le mythe de la Triforce, l'ancienne épopée de la création du monde à laquelle les habitants du pays d'Hyrule croient toujours. D'après la légende, le peuple Hylien constituait le peuple élu des dieux d'Hyrule. Le peu de parchemins retrouvés faisant le récit de cette épopée nous permet d'étudier la légende.

La Création d'Hyrule



Selon les parchemins Hyliens, en des temps ancestraux, trois déesses descendirent du ciel pour créer Hyrule. Din, Déesse de la Force, fit surgir les montagnes et les volcans de ses puissants bras de flammes. Nayru, Déesse de la Sagesse, parsema le monde d'ordre et de sorcellerie pour ainsi donner des lois à la Nature. Enfin Farore, Déesse du Courage, grâce à la justice, donna naissance à la vie qui peupla Hyrule.

Lorsque les Dieux eurent terminé leur œuvre, ils quittèrent le monde, mais non sans avoir créé un symbole à la mesure de leur grandeur, un triangle en or sacré connu sous le nom de la Triforce. Cet objet divinement façonné fut à l'origine de la providence d'Hyrule, assurant prospérité au pays.

Cependant, l'objet était réputé source de pouvoir infini et attirait la convoitise, car on racontait qu'il pouvait exaucer les souhaits les plus fous. Beaucoup ont cherché à mettre la main sur ce fabuleux trésor, mais personne, pas même les plus grands érudits Hyliens, n'était en mesure de donner son emplacement. Pour certains, le désert abritait sous son sable la Triforce, pour d'autres, elle serait cachée parmi les pics de la Montagne de la Mort… Puis les siècles passèrent, et les Hyliens et leur descendance s'établirent partout dans le Royaume, tentant d'entretenir la légende de la Création.

Les Portes de la Terre d'Or

Un jour, un gang de voleurs usant de la magie noire ouvrit, presque par accident, les portes de la Terre d'Or. Ils découvrirent alors à quoi ressemblait le pays sacré. Le chef des brigands s'empara de la Triforce après avoir réduit à néant ses complices, fit un vœu dont personne encore ne connaît le contenu, et éclata d'un rire monstrueux dont l'écho retentit à travers le temps et l'espace pour atteindre le lointain pays d'Hyrule. Cet ignoble individu s'appelait Ganondorf Dargmire. Une force diabolique se répandit sur l'immensité de la Terre d'Or, et des hommes avides y furent attirés, et enrôlés dans l'armée de Ganondorf, qui grandissait de jour en jour. Des nuages noirs commencèrent même à assombrir le ciel d'Hyrule. Par crainte, le roi désigna sept Sages pour tenter de fermer les portes de la Terre d'Or.

La Guerre du Sceau

L'armée diabolique de Ganondorf réussit tout de même à s'échapper de la Terre d'Or, envahit Hyrule, et attaqua le château Royal. La guerre fit rage et des milliers d'habitants périrent dans le chaos engendré par Ganon. Les meilleurs chevaliers défendirent au prix de leur vie leur roi, et réussirent à contenir un temps l'attaque. Cela permit aux Sept Sages d'unir leurs forces et emprisonner Ganondorf en Terre d'Or, renommé Monde des Ténèbres, qu'ils scellèrent à tout jamais.

La Venue du Sorcier

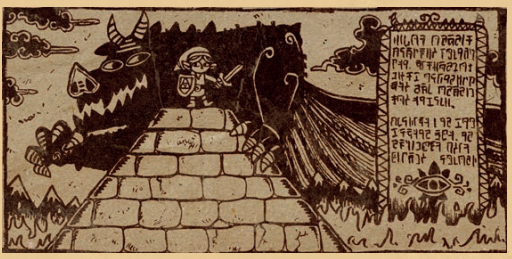
Bien des générations plus tard, alors que le pays d'Hyrule avait pansé ses blessures, vivait heureux et avait oublié le triste souvenir de la guerre, un maléfice sembla à nouveau menacer Hyrule. Une épidémie de peste inconnue se répandit, et la sécheresse anéantit de nombreuses récoltes. Pourtant, une équipe de missionnaires envoyés par le Roi d'alors affirma que le Sceau isolant le Monde des Ténèbres demeurait intact. Alors que tout semblait perdu, un mystérieux sorcier nommé Agahnim se présenta au Royaume, soigna les malades, revigora les récoltes, et refit couler les rivières avec une forme de magie inconnue auparavant.

Agahnim fut acclamé par le peuple comme un sauveur, et le Roi, pour le remercier, le promut conseiller officiel. Hélas, il s'avéra qu'en réalité, le sorcier complotait contre la famille royale, et tentait de faire revenir Ganondorf, le roi des bandits d'un temps oublié. Des évènements étranges se passèrent alors à Hyrule, et on raconte qu'Agahnim complotait dans les caves du château royal la nuit tombée.

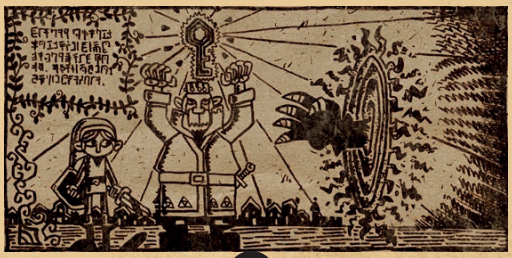
La Légende du Héros

Les rumeurs de complot s'avérèrent exactes lorsque Link, un jeune homme tout de vert vêtu, reçut une nuit un appel télépathique par la princesse Zelda, qui disait être prisonnière du donjon du château. Il la délivra, et ils s'enfuirent par un passage secret qui débouchait dans un sanctuaire. C'est ici que Link apprit qu'Agahnim menaçait le Royaume, et qu'il devait trouver l'Épée de Maître s'il voulait le vaincre.

Link, après un combat acharné, élimina Agahnim, mais fut également propulsé dans le Monde des Ténèbres. Il sauva alors les descendants, dont Zelda faisait partie, des Sept Sages, qui unirent leurs forces pour briser la barrière magique qui protégeait le siège de Ganon, une imposante pyramide. Grâce à son courage, Link triompha de Ganon, dans un combat devenu légendaire au sommet de la pyramide.

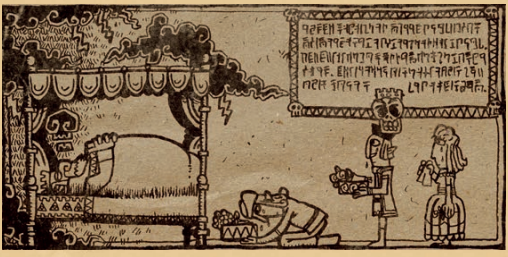


Le jeune Héros formula alors le vœu d'emprisonner Ganondorf éternellement dans le Royaume des Ténèbres. Le Roi d'Hyrule, de la lignée des Sept Sages, l'enferma en invoquant la magie du Sceau. Il en était fini du vil Ganondorf. Il devint ainsi prisonnier de la vision maléfique du monde qu'il avait lui-même créée.



L'Amulette de Solarus

Peu d'années après, le Roi d'Hyrule fut victime d'un étrange mal. Les médecins de tout le royaume tentèrent de mettre à profit toutes leurs connaissances, mais en vain... La mort du Roi fut lourde de conséquences. Outre le deuil qui s'abattit sur Hyrule, le Roi emportait son pouvoir dans sa mort prématurée. Le Sceau des Sept Sages était à nouveau fragilisé.



Le Héros, suivant les conseils de son maître à penser Sahasrahla, décida d'empêcher quiconque de s'emparer de la Triforce. Il la confia à la Princesse Zelda, héritière des pouvoirs royaux. Zelda associa ses pouvoirs à ceux de huit mystérieux enfants pour séparer la Triforce en huit fragments. Les enfants se chargèrent de dissimuler les huit fragments aux quatre coins du royaume. Mais avant cela, ils prirent soin de créer une ultime protection : l'Amulette du Solarus. C'était un pendentif qui permettait à son possesseur d'assembler la Triforce. Après ces événements, le Héros et les autres habitants continuèrent à vivre paisiblement.

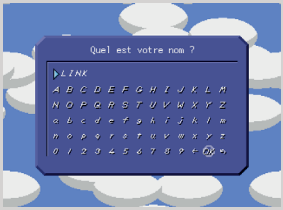
Soudain, un matin, Link est contacté par télépathie par le vieux Sahasrahla. L'ancien souhaite vous informer d'évènements étranges qui ne présagent rien de bon. C'est à ce moment que débute votre épopée, un nouveau chapitre de la légende de Zelda !

1. Préparatifs

Pour commencer votre mission, installez le jeu et lancez-le. L'écran-titre illustré ci-contre s'affiche, appuyez sur espace et vous arrivez à l'écran ci-dessous.

ÉCRAN DE SÉLECTION

Le jeu permet de sauvegarder les données jusqu'à 3 parties. Lorsque vous jouez pour la première fois, sélectionnez l'un des 3 fichiers.



Le jeu vous demande votre nom, indiquez-le à l'aide des flèches de direction, et appuyez sur espace pour valider chaque lettre. Placez alors le curseur sur OK lorsque vous avez fini et appuyez sur espace.

Maintenant, l'écran de sélection affiche le nom du joueur et l'énergie vitale dont il dispose. Sélectionnez ce fichier de nouveau pour commencer la partie.

À partir de maintenant, toutes les informations concernant votre aventure seront sauvegardées dans ce fichier durant la partie (voir page 22 pour plus d'informations sur la procédure à suivre pour sauvegarder).

EFFACER UNE PARTIE

Lorsque vous voulez commencer une nouvelle partie, mais que les 3 fichiers sont déjà utilisés, vous devez effacer les informations contenues dans l'un d'entre eux.

Sélectionnez Effacer sur l'écran de Sélection, et un message vous demande quel fichier de sauvegarde vous désirez supprimer. Sélectionnez-le et un confirmez votre choix par OUI.

Une fois cette réponse validée, il n'est plus possible de récupérer les informations contenues dans ce fichier.

OPTIONS

Pour modifier les paramètres de jeu comme le mode d'affichage ou le volume de la musique, sélectionnez Options.

Choisissez quelle option modifier avec les flèches haut/bas, appuyez sur espace. Vous pouvez choisir la langue utilisée pour le jeu, modifier la résolution de la fenêtre, et ajuster le volume de la musique et des effets sonores.

Selon votre configuration matérielle, il se peut que certaines résolutions d'écran ne soient pas supportées sur votre machine.

2. L'Écran de jeu

Le jeu comporte deux types d'écrans : l'écran principal et le sous-écran.

L'ÉCRAN PRINCIPAL

1 Commandes

Ces icônes représentent les actions que vous pouvez faire, et les objets associés aux touches du clavier ou de la manette (commandes configurables, voir page 14). Les actions sont fonction du contexte.

2 Rubis

Indique combien vous possédez de rubis (la monnaie d'Hyrule). Si vous trouvez une bourse plus grande, le nombre maximum de rubis que vous pouvez transporter augmentera.

3 Cœurs

Ils indiquent l'énergie vitale, et se vident lorsque vous êtes blessé par un ennemi. La partie se termine lorsqu'ils sont tous vides (voir chapitre sur le GAME OVER page 23). En fouillant bien, vous trouverez des moyens de regagner des cœurs, et même peut-être une façon d'augmenter le nombre de cœurs dont vous disposez (voir page 25).

4 Pouvoir Magique

Cette jauge verte indique le niveau d'énergie magique dont vous disposez (voir page 24).

5 Petites Clés

Indique le nombre de petites clés possédées, uniquement dans certains lieux (voir page 28).

L'ÉCRAN DE PAUSE

L'écran de Pause comporte 4 sous-écrans : Carte, Inventaire, Statut Quête et Options. Vous pouvez passer de l'un à l'autre avec les flèches de direction.

L'ÉCRAN DE CARTE

Les cartes vous aident à explorer Hyrule en vous indiquant votre position actuelle et en offrant une vue globale du lieu où vous vous trouvez, que ce soit la plaine ou les donjons.

La Carte du Monde Extérieur

Lorsque vous vous trouvez sur la plaine d'Hyrule, c'est cette carte qui est affichée, à condition que vous l'ayez trouvée.

Utilisez les flèches directionnelles haut/bas pour la faire défiler.

La Carte des Donjons

Lorsque vous vous trouvez dans un donjon, ce n'est plus la carte extérieure qui est affichée, mais la carte du donjon, indiquant les différents étages et leurs pièces, à condition que vous l'ayez trouvée.

Vous pouvez également voir les clés de donjon dont vous disposez (voir page 28).

L'ÉCRAN D'INVENTAIRE

L'écran d'Inventaire affiche l'ensemble des objets en votre possession.

1 Objets assignables

Vous pouvez assigner ces objets aux boutons X et V, pour les avoir à portée de main. Au cours de l'aventure, les objets et armes trouvés seront accessibles ici.

2 Objets non-assignables

Certains objets trouvés ne sont pas assignables aux touches X et V, mais ne sont pas moins indispensables !

Ici seront stockées différentes clés trouvées au cours de l'aventure. À vous de voir quelles portes certaines peuvent ouvrir…

Est également stocké ici votre équipement comme les gants et les palmes.

3 Flacons magiques

Vous pouvez transporter jusqu'à 4 flacons magiques, qui vous permettent de conserver des liquides par exemple. Vous pouvez assigner un flacon à X ou V.

Comment assigner un objet à X ou V ?

Vous pouvez sélectionner un objet en déplaçant le curseur et voir ses informations en appuyant sur la touche Action.

Pour associer un objet à X ou V, placez le curseur dessus et appuyez simplement sur X (ou V selon le bouton auquel vous désirez assigner l'objet), et vous verrez l'icône du bouton X (ou V) être remplacée par l'objet que vous avez choisi.

L'ÉCRAN DE STATUT QUÊTE

L'écran Statut Quête indique des informations supplémentaires sur votre progression dans l'aventure.

1 Sacs et Carquois

La quantité de rubis, de bombes et de flèches que vous pouvez transporter est limitée respectivement par la contenance du Sac de Rubis, du Sac de Bombes et du Carquois.

2 Quarts de Cœurs

Cet espace vous rappelle combien de Quarts de Cœurs vous avez trouvés. Pour plus d'informations, voir page 25).

3 Carte du Monde

Au début de la partie, vous ne possédez pas encore la carte d'Hyrule et l'Écran de Cartes ne montre que des nuages, mais une fois que vous l'avez trouvée, cette icône indique que vous pouvez voir la carte du Monde.

4 Enfants de Solarus

Ce schéma représente les différents Enfants de Solarus que vous avez sauvés au cours de l'aventure.

5 Équipement porté

Votre équipement actuel est indiqué ici. Ceci concerne votre épée, votre armure et votre bouclier.

L'ÉCRAN D'OPTIONS

Vous pouvez ici changer l'affichage du jeu et les commandes utilisées.

1 Mode vidéo

Lorsque le curseur est placé sur cette ligne, appuyez sur espace pour changer de mode vidéo. Divers modes sont disponibles : plein écran, fenêtré, haute résolution, basse résolution, graphismes lissés. Selon votre configuration matérielle, il se peut que certaines résolutions d'écran ne soient pas supportées sur votre machine.

Pour passer plus rapidement du mode fenêtré au mode plein écran ou l'inverse, appuyez sur Alt+Entrée ou Ctrl+Entrée. Un autre moyen de modifier le mode vidéo est d'appuyer sur la touche F5 plusieurs fois de suite jusqu'à obtenir le mode qui vous convient. Ces deux manipulations sont possibles même en dehors du menu de pause et même dans l'écran-titre ou dans les menus.

Le mode vidéo est enregistré de manière globale, indépendamment des sauvegardes de jeu. Ainsi, le mode vidéo que vous choisissez s'applique dès le lancement du programme, avant de choisir une sauvegarde de jeu.

2 Commandes

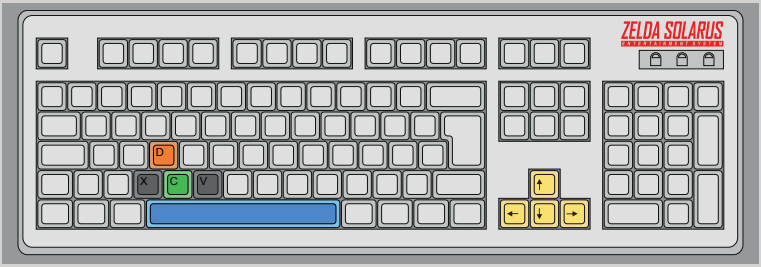
Les différentes touches du clavier utilisées pour jouer peuvent être complètement configurables. Il suffit de placer le curseur sur la touche que vous voulez modifier, appuyer sur espace (ou Action) et appuyer sur la nouvelle touche à assigner.

? Comment jouer avec une manette de jeu ?

Le jeu vous permet de jouer avec une manette de jeu en parallèle du jeu au clavier. Assurez-vous d'avoir branché la manette, et soyez certain qu'elle soit bien reconnue par votre ordinateur. De la même façon que pour le clavier, placez le curseur sur la touche que vous voulez modifier, appuyez sur la touche espace (ou Action) et appuyez sur le bouton que vous souhaitez sur votre manette.

3. Commandes

Nous considérerons dans ce chapitre que vous n'avez pas modifié les commandes et que vous jouez au clavier.



Flèches de direction — **Déplacer Link, naviguer dans les menus**

Au cours du jeu, les touches de direction de votre clavier permettent de déplacer Link dans l'une des huit directions principales. Les flèches de direction vous servent également pour naviguer dans les menus lorsque le jeu est en pause.

Barre d'Espace — **Action**

La touche Espace peut servir à soulever des objets, à les lancer, à parler à des personnages, à lire des messages, à ouvrir des coffres, etc. à tout moment du jeu, l'icône bleue vous indique l'action associée à la touche Espace.

Touche C — **Maniement de l'épée**

Utilisez la touche C pour donner un coup d'épée. Maintenez C quelques instants puis relâchez-le pour faire une attaque tournoyante, deux fois plus puissante qu'une attaque normale. La touche C sert également à sauvegarder lorsque le jeu est en pause.

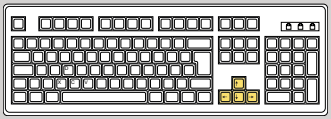
Touche D — **Mettre le jeu en pause**

Le menu de pause est divisé en quatre écrans : Inventaire, Carte, Options et Statut Quête (voir page 13). Appuyez à nouveau sur D pour revenir au jeu. C'est également ici que vous pouvez sauvegarder la partie (voir page 22).

Touches X et V — **Utiliser un objet**

Les objets de l'inventaire peuvent être associés à une de ces deux touches. Dans le jeu, utilisez la touche X et V pour utiliser l'objet que vous souhaitez.

Flèches Directionnelles : *Déplacements*



Les flèches directionnelles vous permettent de déplacer votre personnage sur l'écran. Il y a beaucoup de secrets cachés au pays d'Hyrule. Vous devrez fouiller tous les recoins pour les découvrir.

Marcher

Votre personnage marche dans la direction appuyée sur la manette directionnelle.

Il peut aller dans 8 directions : vers le haut, vers le bas, à gauche, à droite, et sur les 4 diagonales.

Sauter vers le bas

Il est possible de sauter des falaises et plates-formes en s'élançant à partir des rebords, à condition qu'aucun obstacle ne bloque votre chemin.

Cette technique constitue souvent un raccourci appréciable, et c'est parfois la seule manière d'atteindre certaines régions.

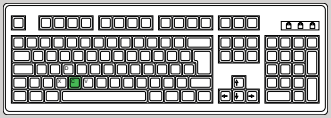
Marchez jusqu'au bord et maintenez simplement la direction dans laquelle vous voulez sauter.

Pousser

Il vous est possible de pousser certains blocs et statues de pierre dans les donjons.

Placez votre personnage contre le bloc ou la statue que vous voulez bouger, et appuyez sur la flèche directionnelle dans la direction dans laquelle vous souhaitez pousser le bloc.

Touche C : *Maniement de l'Épée*



La maîtrise de l'épée vous sera fort utile pour vaincre la plupart de vos ennemis. Plus vous maîtrisez la technique de l'épée, plus vous serez apte à venir à bout des monstres qui tenteront de barrer votre chemin.

Coups d'Épée Normaux

Appuyez sur le Bouton C pour manier votre arme. La rapidité des coups d'épée est fonction de la vitesse à laquelle vous appuyez.

L'Épée Prête

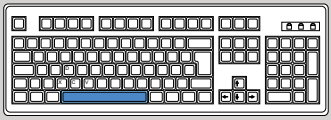
Maintenez enfoncé le Bouton C pour tenir votre épée prête à être utilisée. Vous pouvez alors utiliser les flèches directionnelles pour déplacer votre personnage et ainsi défricher les buissons sur votre chemin.

Attaque tournoyante

Maintenez le Bouton C enfoncé pendant environ 2 secondes pour concentrer la puissance de la lame de votre épée. Une fois qu'elle est chargée, relâchez le Bouton C au moment où vous décidez d'exécuter une attaque tournoyante.

Ce style d'attaque est plus dangereux qu'un simple coup d'épée, et peut même toucher un ennemi derrière vous.

Barre d'espace : *Action*



La barre d'espace permet d'effectuer différentes actions en fonction du contexte. L'action que vous pouvez effectuer s'affiche automatiquement sur l'icône bleue selon le contexte de l'action.

Parler

Si vous approchez d'un villageois, appuyez sur la barre d'espace pour écouter ce qu'il a à vous dire. Vous pourrez de cette manière glaner de nombreuses informations sur Hyrule et ses secrets.

Si le message est long, appuyez sur Espace pour afficher rapidement la suite du message , ou sur C pour interrompre immédiatement le dialogue lorsque c'est possible.

Lire

Placez-vous face aux pancartes, panneaux ou monolithes et appuyez sur Espace pour voir ce qui y est écrit.

Saisir et Tirer

Pour saisir un objet, placez-vous à côté de lui et poussez-le avec les flèches directionnelles. Pour le tirer, maintenez la barre d'Espace et utilisez en même temps les flèches directionnelles pour le déplacer.

Naturellement, vous ne pouvez pas tout tirer, car certains objets sont bloqués. Tentez au moins votre chance avec les statues des donjons.

Soulever et Lancer

Mettez votre personnage près de l'élément que vous voulez ramasser et appuyez sur la barre d'espace. Rappuyez sur espace pour lancer cet objet dans la direction souhaitée. Vous pouvez ainsi blesser certains ennemis, ou toucher des interrupteurs à distance. Vous pouvez également vous déplacer en portant un objet.

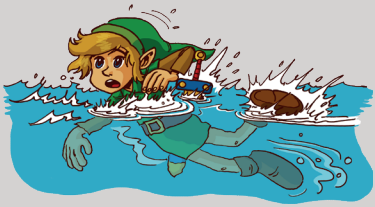
Au début de la partie, vous ne pouvez saisir que de petits éléments, mais au fur et à mesure de l'action, vous augmentez votre force et pouvez ramasser des objets de plus en plus lourds, tels que d'énormes rochers.

Notez que vous ne pouvez ni utiliser l'épée, ni d'autres objets lorsque vous portez un élément.

Ouvrir

Si vous trouvez un coffre à trésor, placez votre personnage en face de lui et appuyez sur la barre d'espace pour l'ouvrir. Si vous ouvrez un coffre à trésor, son contenu devient votre propriété.

Nager



Une fois que vous aurez trouvé les Palmes, c'est-à-dire le moyen de ne pas vous noyer quand vous sautez dans l'eau, vous pourrez explorer les différents lacs et rivières irriguant le Royaume d'Hyrule.

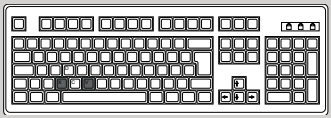
Utilisez les flèches directionnelles pour nager dans la direction que vous souhaitez, et appuyez sur la barre d'espace pour nager plus vite.

Lorsque vous nagez, vous ne pouvez utiliser ni l'épée, ni aucun autre objet.

Courir

Lorsque l'icône bleue est masquée, vous pouvez courir en appuyant sur la barre d'espace, à condition de posséder la capacité de courir.

Touches X et V : *Utilisation des Objets*



Le jeu vous permet de garder 2 objets sous la main, en les associant aux boutons X et V. De ce fait, si vous choisissez bien vos objets en fonction du contexte, vous ne perdrez pas de temps à aller les choisir dans le menu.

? Comment associer un objet à un bouton ?

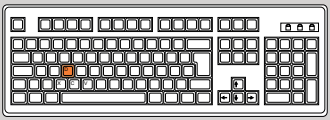
Appuyez sur D pour mettre le jeu en pause, et allez dans l'Écran d'Inventaire.

Les objets assignables aux boutons X et V sont dans le cadre du haut et sur la colonne de droite.

Placez le curseur sur l'objet à assigner, et appuyez sur X si vous voulez l'assigner à la touche X (de même pour la touche V).

Vous verrez que l'icône sur les boutons en haut à gauche sera remplacé par l'objet que vous venez de choisir.

Touche D : *Mettre le jeu en Pause*



L'Écran de Pause et ses sous-écrans sont détaillés pages 11 à 14.

L'Écran de Pause permet également de sauvegarder à tout moment dans la partie. La procédure est expliquée page 22.

4. Équipement du Héros

Votre personnage peut devenir plus fort si vous trouvez un équipement magique. Celui-ci sera porté automatiquement en remplacement de votre précédent équipement.

L'Épée

Avant de commencer votre aventure, il est primordial que vous trouviez une épée. En effet, de nombreux monstres rodent aux alentours du village, et votre courage ne suffira pas à les vaincre !

Le Bouclier

Comment voulez-vous vous défendre des attaques ennemies sans protection ? Ce bouclier est plutôt basique, mais assez efficace contre les projectiles.

La Tunique

Vous démarrez en portant un vêtement vert qui vous défend à peine. Durant votre aventure, vous trouverez la cotte de mailles bleue et la cotte de mailles rouge. Ces armures vous rendront plus résistant. Par exemple, l'armure bleue vous permettra de supporter un froid intense.

La Poigne de Fer

Une fois que vous avez trouvé ces gants, votre force est décuplée et vous pouvez soulever des objets que vous ne pourriez pas soulever à mains nues, comme des rochers par exemple.

Les Palmes

Ces palmes appartenaient autrefois à un Zora, c'est-à-dire un homme-poisson. Elles vous sont indispensables pour nager. Sans elles, vous vous noyez et êtes automatiquement rejetés vers la côte. Certains lieux sont uniquement accessibles par la nage, ne passez pas outre la recherche de cet objet magique !

5. Sauvegarde et Game Over

Vous pouvez sauvegarder à n'importe quel moment du jeu, à l'aide de l'Écran de Pause, mais également lorsque vous avez un Game Over, pour ne pas perdre ce que vous avez fait lorsque vous reprendrez votre partie.

SAUVEGARDER LA PARTIE

À tout moment dans votre progression dans l'aventure, vous pouvez sauvegarder votre partie. Appuyez sur le Bouton D pour mettre le jeu en Pause, puis appuyez sur le Bouton C pour sauvegarder.

L'enregistrement se fera sur le fichier de sauvegarde avec lequel vous avez commencé la partie en cours.

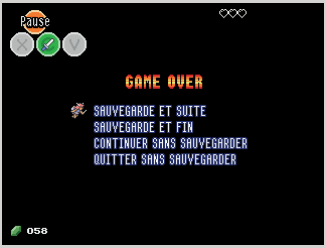
Vous pouvez alors choisir de continuer à jouer, ou bien de revenir à l'écran d'accueil.

REPRISE D'UNE PARTIE

Le lieu où vous reprenez la partie, après avoir quitté ou eu un Game Over, est déterminé en fonction de l'endroit où elle s'est terminée la fois précédente.

Votre partie sera reprise à la dernière entrée de maison, de caverne ou de donjon que vous avez empruntée.

CAS D'UN GAME OVER



La partie est terminée si tous vos Cœurs sont vides, à cause des dommages provoqués par les attaques ennemies. Vous pouvez alors sélectionner l'une des 4 commandes suivantes :

① Sauvegarde et suite

Vous enregistrez votre avancement et vous reprenez la partie. Votre partie reprend à l'entrée du dernier lieu où vous vous trouviez.

② Sauvegarde et fin

Vous enregistrez votre avancement et vous quittez la partie. Vous arrivez alors sur l'Écran-Titre du jeu.

③ Continuer sans sauvegarder

Votre partie reprend à l'entrée du dernier lieu où vous vous trouviez, mais aucune sauvegarde n'est effectuée.

④ Quitter sans sauvegarder

Vous n'enregistrez pas votre avancement et retournez à l'Écran d'Accueil du jeu. Attention : tous les changements depuis votre dernière sauvegarde seront perdus !

6. Vie et Pouvoir Magique

Faites bien attention aux 2 jauges vous indiquant votre vie (Cœurs) et votre pouvoir magique (barre verte). Voici comment les remplir.

Les Petits Cœurs

Pour remplir les Cœurs qui se sont vidés au cours des combats, trouvez des petits cœurs. Chacun d'entre eux suffit pour vous redonner 1 cœur.

Les petits cœurs peuvent apparaître lorsque vous vainquez un ennemi, et ils sont parfois cachés dans les buissons ou les pots.

Les viennoiseries

Les viennoiseries (Croissants et Pains aux Chocolat) peuvent restaurer plusieurs Cœurs. Elles s'achètent à la Boulangerie du village.

Les Flasques Magiques

Votre pouvoir magique diminue lorsque vous utilisez certains objets magiques qui le consomment. Certains ennemis peuvent même vous voler votre pouvoir magique.

Pour le restaurer, vous devez trouver des flasques magiques. Elles se présentent sous deux formes, les petites et les grandes. Les petites flasques restaurent un peu de magie, tandis que les grandes flasques remplissent entièrement votre jauge.

Elles s'obtiennent de la même manière que les petits cœurs, c'est-à-dire dans les buissons, l'herbe ou en tuant un monstre.

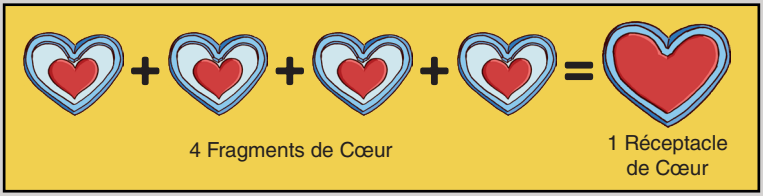
Les Fées

Si vous réussissez à capturer l'une des petites fées qui enchantent le Royaume d'Hyrule, elle vous redonnera 7 cœurs. Si vous possédez un flacon vide, vous pouvez même la conserver en vue d'une utilisation extérieure.

Réceptacles et fragments de Cœur

Au début d'une partie, votre personnage ne dispose que de trois Réceptacles de Cœur, mais vous pouvez en trouver beaucoup plus tout au long de votre aventure, en vainquant les gardiens des donjons.

Vous pouvez aussi gagner un nouveau Réceptacle de Cœur en trouvant 4 Fragments de Cœur, cachés partout dans Hyrule. Si vous réussissez à trouver tous les Fragments de Cœur, votre nombre de cœurs ira jusqu'à 20 cœurs.



Dans l'écran de pause, le sous-écran de Statut Quête vous permet de vérifier combien vous avez trouvé de Fragments de Cœur.

7. Les Coutumes d'Hyrule

Hyrule est rempli de secrets très anciens et de formes de vie étranges, vous en aurez la preuve après avoir quitté Lyriann, le village dans lequel vous commencez votre périple.

Personne ne devrait s'aventurer à l'extérieur sans quelque préparation, aussi vous pouvez acquérir quelques connaissances historiques avant d'entreprendre votre aventure.

Les Buissons

Des rubis, des cœurs et des flasques magiques sont cachés dans certains buissons. Coupez-les avec votre épée, ou bien arrachez-les pour dévoiler les objets qui y sont dissimulés.

Les Rubis

La population d'Hyrule utilise des pierres précieuses en guise de monnaie.

Il existe 3 sortes de rubis :

Rubis vert = 1 rubis

Rubis bleu = 5 rubis

Rubis rouge = 20 rubis

Les Pâtisseries

Les habitants raffolent de pâtisseries en tout genre, rien de tel à l'heure du goûter pour reprendre de l'énergie !

Les Potions

On raconte qu'à l'écart du village vit une sorcière qui sait préparer des potions magiques aux vertus étonnamment réparatrices.

La Boutique

Dans le village, il y a une boutique, où vous pouvez acheter divers objets comme des Pommes ou des cœurs. Lorsque vous avez mis de côté quelques rubis, vous devriez vous rendre à la boutique pour voir, il se peut que le marchand ait renouvelé son stock.

La Maison des Rubis

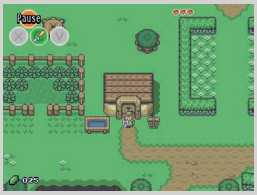
Elle est située à l'Est de Lyriann. Vous pouvez tenter votre chance aux jeux du hasard, mais attention ! De nombreux malchanceux y ont perdu beaucoup de rubis.

La Boulangerie

Au sud du village se trouve la boutique du boulanger. Sa spécialité est la tarte aux pommes, dont certains habitants d'Hyrule sont très friands !

La Cabine Télépathique

Vous pouvez consulter la Cabine Télépathique, qui se trouve à l'ouest du village, lorsque vous êtes perdus dans l'aventure. Mamie Lyly se fera une joie de vous aider par télépathie en vous indiquant votre route.



La Grotte du Forgeron

Au nord du village se trouve la Grotte du Forgeron. Lui seul sait fabriquer les épées, et c'est lui que vous devrez aller voir pour en posséder une.

8. Exploration des Donjons

Au cours de votre périple, vous devrez traverser de nombreux donjons maléfiques. Les donjons consistent en un grand dédale de pièces remplies de pièges où vous ne pouvez avancer qu'en résolvant des énigmes et en battant des ennemis. Aux tréfonds de chaque donjon réside un gigantesque monstre à éliminer, appelé le Maître du Donjon (ou le Boss).

LES OBJETS DU DONJON

Les Petites Clés

Certaines portes ne s'ouvrent qu'avec des clés. Les petites clés ne servent qu'une seule fois, et donc n'ouvrent qu'une seule porte, contrairement aux grandes. Les clés d'un donjon ne peuvent pas être utilisées dans un autre donjon.

La Carte du Donjon

La carte du donjon indique la disposition de toutes les pièces et tus les étages du donjon, ainsi que les escaliers et les entrées, mais pas votre position.

La Boussole du Donjon

La boussole indique votre position dans le donjon, mais aussi l'emplacement des coffres à trésor et du Maître du Donjon.

La Grande Clé du Donjon

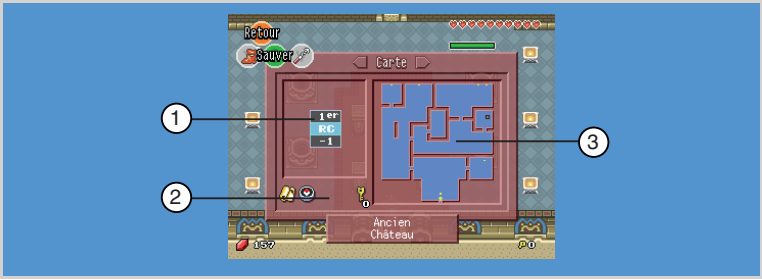
Vous aurez besoin de la Grande Clé pour ouvrir certaines portes du donjon, ainsi que le grand coffre à trésor.

La Clé du Maître du Donjon

Vous ne pourrez ouvrir la porte du Maître du Donjon si vous ne possédez pas cette clé.

SE REPÉRER DANS UN DONJON

Appuyez sur le Bouton D pour afficher l'Écran de Pause, et rendez-vous à l'Écran de Carte lorsque vous êtes dans un donjon. Comme les donjons sont de vrais dédales, consulter la carte peut s'avérer fort utile. Avancez prudemment lors de votre progression à travers ces lieux.



1 Étages du Donjon

La disposition des pièces de l'étage est représentée ici. Utilisez les flèches Haut et Bas pour naviguer entre les étages.

2 Objets du Donjon

Indique les objets spécifiques au donjon que vous avez trouvés, et le nombre de petites clés en votre possession.

3 Plan de l'Étage

À condition que vous ayez trouvé la carte du donjon, le plan des étages est affiché. Différentes icônes sont utilisées pour vous renseigner sur l'emplacement d'éléments importants.

9. Inventaire

La plupart des objets que vous trouvez au cours de votre épopée sont contrôlables avec les boutons X et V et sont très importants pour le succès de votre mission. Obtenez-les auprès de personnes secourables ou trouvez-les dans les donjons.

Voici une description des principaux objets que vous pourrez trouver pour augmenter votre équipement. Les objets consommant de l'énergie magique sont indiqués d'une fiole.

La Lanterne

La lanterne allume les torches dans les donjons et permet de vous éclairer dans le noir. Elle consomme du Pouvoir Magique.

Le Boomerang

Si vous frappez un ennemi avec cette arme, il sera étourdi pendant quelque temps. Cette arme peut également servir à récupérer des rubis ou des cœurs éloignés.

Les Bombes

L'explosion d'une bombe endommage les ennemis et créé des trous dans les murs fragiles ou déjà fissurés, mais elle peut également blesser votre personnage s'il se trouve trop près. Notez que vous pouvez ramasser une bombe que vous avez posée et la jeter avant qu'elle explose. Soyez prudents !

Les Flacons

Vous pouvez introduire beaucoup de choses dans un flacon, et les conserver en vue d'une utilisation ultérieure. Au final, vous pourrez disposer de 4 flacons, ce qui est vital pour réussir votre longue aventure.

L'Arc et les Flèches

L'arc est une arme puissante qui touche les ennemis à distance, mais qui nécessite de trouver des flèches pour être utilisé. Ces flèches ne sont pas illimitées, et peuvent se trouver cachées dans des pots ou obtenues lorsque vous venez à bout d'un ennemi.

Le Grappin

Cet appareil consiste en une longue chaîne munie d'un grappin à son extrémité. Lancez le grappin vers une surface accrochable et vous serez entraîné par la chaîne jusqu'au point d'accroche du grappin. Cela vous permet de franchir des trous et autres obstacles.

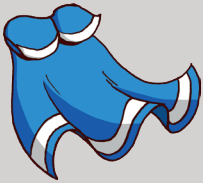
Les Bottes de Pégase

Ces bottes magiques vous dotent du pouvoir de courir à une vitesse incroyable, et de tout écraser sur votre passage. Grâce à elles, vous filez comme le vent !

Utilisez la barre d'espace pour les utiliser.

La Plume

Cette plume magique vous octroie la capacité de sauter par-dessus les précipices et gouffres. À vous les sauts de grenouille !



La Cape Magique

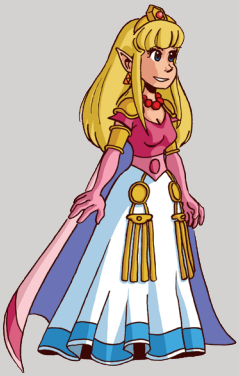
Cette cape d'apparence anodine possède en fait la capacité de révéler les murs destructibles.

La Canne de Somaria

Une fois en possession de cette canne magique, vous pourrez faire apparaître des blocs.

10. Personnages d'Hyrule

Il y a de nombreux habitants dans Hyrule. Tandis que certains vous seront d'une grande aide durant votre quête, d'autres font résolument partie des ennemis.



La Princesse Zelda

Fille du défunt roi d'Hyrule et descendante des Sept Sages, c'est elle qui décida de séparer la Triforce en 8 fragments.

Sahasrahla

C'est votre guide spirituel dans cette aventure. Ce vieil ermite semble connaître énormément de choses, de plus il arrive à vous contacter par télépathie.

Tom

Tom est un ancien garde du Roi, qui vit caché dans une grotte. Aurait-il un secret à ne pas dévoiler ? Prêt à tout pour continuer sa mission de protéger la famille d'Hyrule, il vous sera d'une grande aide au début de votre périple.

Billy le Téméraire

Complètement imbu de lui-même, il s'auto-proclame le plus grand aventurier de tous les temps. On raconte qu'il a ramené un edelweiss de son expédition à la Montagne des Terreurs. Mais Billy est plutôt dur en affaires...

Agahnim

Agahnim est un terrible sorcier. On pensait qu'il avait été jadis terrassé, mais il semble bel et bien de retour ! Ses pouvoirs sont immenses et il vous faudra tout votre courage si jamais vous avez à le combattre.

Ganon

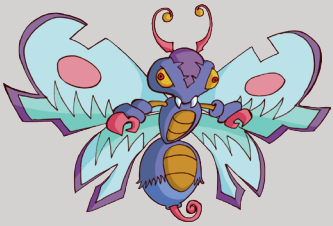
C'est le bandit dont parle la légende. On raconte qu'il serait actuellement enfermé dans le Monde des Ténèbres, mais le Sceau s'étant fragilisé, ça serait un désastre s'il arrivait à revenir à Hyrule !

11. Bestiaire d'Hyrule

Le monde d'Hyrule est rempli d'adversaires, d'ennemis et de monstres, que vous aurez à combattre dans cette aventure. En voici quelques-uns.

Aux fins fonds des donjons se cachent des gigantesques monstres beaucoup plus puissants. Aussi redoutables qu'ils puissent paraître, ils ont tous des points faibles. Découvrez-les pour en venir à bout plus rapidement.

Skeletor



Minillosaure

Soldabeille

Homme-Chien

Soldat

12. Indices pour votre quête

Votre périple sera long et semé d'embûches. Il se peut que, parfois, vous pensiez que votre légendaire courage ne soit pas de taille face à une énigme ou un boss. Mais sachez qu'en persévérant, il y a toujours une solution !

L'icône bleue

Parfois, lorsque vous ne savez pas quoi faire dans une situation délicate, observez l'icône bleue qui vous indique à tout moment l'action associée à la touche Espace.

Sauvegardez le plus souvent possible

Sauvegardez souvent, à chaque fois que vous obtenez un objet ou que vous réussissez une énigme importante par exemple.

Trouvez le maximum de Fragments de Coeur

Essayez de trouver tous les Fragments de Coeur cachés dans le royaume d'Hyrule. Vous serez ainsi plus résistant, et vaincre des ennemis coriaces ne sera plus un calvaire.

Fouillez le moindre recoin

Explorez chaque lieu et chaque salle méthodiquement. Si vous butez sur une énigme ou un passage difficile, parlez aux personnages. Beaucoup sont là pour vous aider. Parfois, ils vous donneront de nouvelles informations si vous leur parlez une deuxième fois !

Éliminez tous les ennemis sur votre chemin

Tuez toujours tous les ennemis : en effet, il arrive que certains trésors n'apparaissent qu'une fois la salle nettoyée.

Servez-vous des cartes pour ne pas être perdu

Aidez-vous de la Carte et de la Boussole pour repérer les coffres que vous n'avez pas encore ouverts.

Pensez à réutiliser des objets qui vous ont servi auparavant

Servez-vous un peu partout des objets que vous obtiendrez au cours de votre aventure. Il se peut que certains que vous pensiez peu utiles se révèlent plus importants par la suite.

NOTES

CRÉDITS

Programmation :

Christopho

Maps et énigmes :

Christopho

Metallizer
Binbin
Mymy

Graphismes :

Newlink

Neovyse
@PyroNet
Djipi

Musiques :

Marine
Metallizer

Scénario :

Guillaume F.
Christopho

Tests :

Thyb
Morwenn
BenObiWan

Mode d'emploi :

Neovyse

Remerciements spéciaux :

19oj19
Yohann
HelpTheWretched
krytzz
MultiSync_XV17

Nintendo

AMUSEZ-VOUS BIEN !

Christopho

BESOIN D'AIDE ?

WWW.ZELDA-SOLARUS.COM